



sumario

	cap
EDITORIAL.....	3
GRAND HITS.....	4
ENTREVISTA.....	5
ANUNCIOS.....	8
COMICOS.....	7
PREZAMPACER.....	10
ROLLO DE AVENTURAS.....	21
REVIEWS.....	22
COMENTARIOS.....	23
THE LAST FLAME.....	25



CPAG

Calle Solerías 3, 140 846-2110
28320 Puerto Rico (PR09119)

EDITORA: LUIS IGNACIO GARCÍA VENTURA

REDACCIÓN: JOSÉ GARCÍA PLESCARUELOS
CALLE SAN-JUAN FARMACIA

REDACCIÓN: Fco. Javier Rubio Pons.

COLABORADORES: RAÚL RABBA II, SOX, GDC, PABLO GILLES,
ATIENZA, LEONARDO DE VIEGA.

© C . P . A . G . 1992.

EDITORIAL

Saludos de nuevo, queridos.

Que volvamos a encontrarnos en este nuevo CPAC. Como veis, vamos mejor de, y se van abriendo nuevas secciones, incluye ilustraciones, y miles de cosas nuevas.

Publicamos una revista sobre las clases de agrario, que esperamos os será de mucha utilidad.

Trasnos también nuevas secciones en la bolsa, del fantástico mundo por galinas Free Tabell.

Se anuncian que vamos a publicar también publicaciones (con día 199, etc...) y demás novedades en tamaño DIN - A 4, o en tamaño cuadrado.

Se despiden de vos con

Luis Ignacio García

SMASH HITS

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 18... El ojo del dragón | 54... Sweet Tea (M-F) (L) |
| 24... El libro negro | 78... G-37 |
| 38... What are they? | 84... Taboo y Tabá |
| 48... The Graveling Hammer | 98... Sabata |
| 58... La rebelión | 104... Excesses |

Como antes, se han agregado grandes cantidades en nuestra lista, encabezada ahora por aventuras y es particularmente realizada con el P.A.M., porque hay también hay aventuras realizadas por compañías nuevas y viejas. Para seguridad que esta lista está actualizada, cada semana se agregan de actualidad entre 14 y 28 películas, y así se sigue durante lista de películas de la semana.



rutinas

Se usó una rutina que permite introducir una vez de acceso cada algunas letras, etc. Siempre dirán que ya existió en cierta ocasión una rutina para eso, pero esta es mucho mejor. (¡¡Incluso es mejor que la del Jabeto y la Aventura Original!!!)

La palabra "clave" puede estar compuesta de un verbo, un nombre y un adjetivo. En el ejemplo usamos "cambio" como nombre (¡¡¡ en el vocabulario), "fuerte" como adjetivo (¡¡¡ en el vocabulario), y "palabra" como verbo (¡¡¡ en el vocabulario)

La localidad @ será esta:

Introducir la clave:

Y está que está en cajas blancas, justo antes de escribir, algunas veces EXTENDED MODE, CAPS SHIFT y Y, y hasta después otra vez EXTENDED MODE, CAPS SHIFT y B, otra que deja el color como está.

EN PROCESOS 1:

~ ~ AT 0	~ ~ AT 0
~ ~ LNK 0	~ ~ BORG 5
~ ~ LET 0 1	~ ~ BESC

SECUENCIAS:

* * ATRES 33 112	* * AT 0
~ ~ letra 34 118	~ ~ BORG-1
~ ~ letra 35 113	~ ~ LNK ?
~ ~ AT 0	~ ~ BESC
~ ~ BESC	

También hay que tener en cuenta que si está una que no están hechos CIB, nos pedirá la clave por vez. Para evitarlo, deberás tener acordadas las banderas que usamos en la aventura y donde están. CIB cambiarlo por un CLEAR a todos los banderos, y un GOTO 1 y un BESC.

GRÁFICOS

Hola a todos, aquí y ahora comienza una reunión dedicada a gráficos, aquí se darán respuestas a muchas interrogantes que todo grafista se cuestiona en algún momento de su vida, aquí intentaremos dar una pequeña ayuda a esos principiantes que se hacen sus propios gráficos y a esos grafistas aficionados a los que aún les queda aún por aprender...

E ya, más aún, indicamos el primer capítulo - titulado...

EL BECATEO (I)

La primera que debe hacer un grafista, cuando se le encarga hacer el gráfico de una localidad es leer el texto de dicha localidad (o mejor aún varias ediciones) e intentar hacerse una imagen mental de la edera, una vez hecho eso, y se puede servir en una mesa, tomar papel y lápiz, y empezar a dibujar su idea en el papel, o sea, hacer un boceto.

Para que se dé cuenta de lo importante que es hacer un boceto antes de comenzar a hacer el gráfico en sí, diré que el boceto marca la diferencia entre un gráfico profesional y un grabado de tipo popular. Si quisiera un ejemplo no tendría más que ver la estatua "La Estación" en la que se ven algunas grafías muy bonitas y otras que son un auténtico horror y que tendrían que hacer que a ver estar se le cayera la cara de vergüenza...

Es un boceto como dicen los alquimistas "un dibujo":

- Simplicidad
- Interposición de planos
- Perspectivas
- Luzes y sombras

Para a ilustrar explicitamente todo esto, vamos por puntos, teniendo en cuenta que esta obra sólo nos referiremos a pinturas.

- Simplicidad: puede que sea un gran dibujo, y que haga un magnífico uso particular — con 800 colores por cm², pero eso no sirve como tal. Obsérvese la figura 1.



Este así (como hecho) sin embargo la figura 2 es un buen hecho. No hay que confundir simplicidad con su opuesto. Es posible que hay que hacer — por los hechos, ni de detalles ni de colores (en sí, es mejor que la haga sólo en blanco y negro) pero sí hacer una buena composición.

(FIG. 2)



interacción de objetos. Esta es muy importante para hacer una buena composición, y es poco difícil de entender. Tomemos como ejemplo la figura 3, que representa un gráfico típico de afinidad

(FIG. 3)



Y ahora observad la Figura 4, es la misma escena, pero con intercomunicación de planos. Aunque creo que el efecto es bastante significativo, no explicaré mejor.

Para que un gráfico quede bien y sea realista no se deben colocar todos los elementos en fila, - uno detrás de otro, en el mismo plano, sino que de vez en cuando, conviene a los efectos de arte, - quebrarlos, etc.
 (FIG. 4)



De paso, se dijo que conviene que en un gráfico los elementos no estén colocados de forma algo rígida y regular (como en experimentos) ya que de un aspecto de regularidad que normalmente no se ve en la realidad (FIG. 5), sino un aspecto irregular y desordenado, no colocando todos los elementos en un sólo, dejando el resto del suelo en blanco, se ve en la Figura 6, se acordará al observar lo que digo.

(fig. 5)



(fig. 6)



«RESPECTIVA» de lo anterior era semejante, solo lo es un poco más. Como se habrán dado cuenta, a medida que se avanza, los nervios hacen veces a los pequeños los objetos más distantes y más cercanos. Los nervios, este hay que tenerlo en cuenta a la hora de hacer el boceto, que es en la línea... veces, el nervio cambia de tamaño un punto en el dibujo (FIG. 7)

•

Se comienza a construir representando una hilera de células. Pasamos al siguiente más o menos cerca de donde se supone que la célula viviente (FIG. 8)



Entonces, tracemos líneas desde las partes principales del árbol (la parte de arriba de la copa, el fuste de la copa y el fuste del tronco) hasta el punto de anillo (FIG. 9)



Además, trazando estas líneas una retrosección y de hecho un espejo para un mismo árbol los árboles se ven "al revés", nos permitió un trabajo espejo de retrosección (FIG. 10)



y no son abarrotados de gráficas que tenten vuestro fancy
frente (FIG. 11)



En las siguientes secciones los veréis en
contacto con las figuras 12, 13 y 14 donde podrá a
precisar la sensación de profundidad, que es fin y
el cabo de lo que buscamos...

(FIG. 12)



(FIG 13)



(FIG 14)



LUZES y sombras: esta es la vida o seras un
 vacuillo que lo anterior, y es mejor necesario, -
 como no deje de ser inevitable.

Se está dentro las sombras si defensas de
 de un polígono oval en el foco principal de luz
 y cuáles otros estándares, cuando que si un
 objeto tiene la fuente de luz justo detrás, a ser
 está a contraluz, sólo se ve su silueta y que todo
 objeto tiene las sombras la que se vea arriba y
 la que abajo. (P. 13 y 14)



Y sobre esta carta más, como que ha quedado un
destacado claro y a ver si se está en voy a consen-
sar un tema hasta el fondo de la estancia que
se describió antes. La cámara que viene dará aju-
gosa de las postales representaciones que más hay
vistas. Así va la descripción:

Se encuentra a la entrada del bosque. Por el
coste de esta vía y las verdades deudas y a la ley
de hay una cámara. Alrededor hay unas instalaciones
entre ellas. El de la está lleno de platos y platos
de las platos.

A ver si se puede hacer. En el ordeno está
la habitación de los platos y la figura humana.
En todas partes, a. alrededor de los platos de
instalaciones entre ellas. Hay platos de platos
a para comer el trabajo y el plato, para que se
establezca un profesional más en concreto, a. Alrededor
entre cada habitante de platos platos platos platos
platos de platos. Escríbido a:

Pablo Jordi Alvarca

Calle de 82, 3º B

30000 MADRID

Y sobre esta, hasta el ordeno CPAC se describe ya
entre la habitación más aproximadamente representada de
cuentas habitante de la ley de la Tierra.

En saludos:

Pablo Jordi Alvarca

(La habitación de la Tierra)

PROGRAMACION

A pesar de que se diseñan que libran a combatir con los PSI's en esta "OPAC", vamos a incluir algunas de las laberintos, el terror de los desconocidos, - pero lo que de a la a las aventuras según los "aventureros".

El 90% de las aventuras libran incluído algún laberinto. Hay desde dos hasta más de cinco localizaciones.

Podemos encontrar varias clases de laberintos:

- Elécticos,
- Elécticos con repetición de localizaciones.
- Lógicos.

Los primeros son los típicos laberintos de tipo de la vida que hasta ahora hemos resuelto en las vistas de localizaciones en las que unas localizaciones se encuentran localmente. Por ejemplo:



son totalmente fáciles de hacer, y no es necesario siquiera ir de grado objetivo, por lo que el jugador con la ventura sea difícil (según se ve ciertas ocasiones en que son necesarias), no se recomienda que utilice este tipo.

Las del segundo tipo son iguales que las del primer tipo, sólo que en los bordes del interior, si se intenta salir, se redescubre de nuevo la localización del objeto, dando la impresión de que se ha llegado a otra distinta. Esto se hace especialmente la localización con ellas, sea. Por ejemplo:



CONCEPTOS

Localidad 34

N. 34, S 34, E 35, O 34

Localidad 35

N 35, E 35, I 34, S ...

Este es el tipo que usan los programadores de 10 generalmente, aunque muchos programadores no lo usan porque les parece demasiado fácil de resolver.

El tercero es el más difícil, pero como su nombre indica es ilógico, se trata, al ser visto de la sala de máquinas hacia el norte, llegamos al objetivo, pero al salir hacia el sur, llegamos al corredor central. Son especialmente difíciles de resolver, pero se pueden usar también ocasiones a la misma localización. Un ejemplo:



En este tipo de laberintos se suelen dejar las calidades aladas y sin restricciones de velocidad, es un caso de la severidad, pero si se permite mover de otros objetos, se sitúan en esa localidad. Este tipo de laberintos suelen hacer que el jugador se acerque, se hay bien ser cierto, de todos los realizares del programa.

Una cosa que es interesante, es que haya un tipo con su localización inicial en un laberinto, que pueda ser movido a cualquier, especialmente si son laberintos de esas localidades. También está bien tener un laberinto de viento y una localidad, - algunas de ellas le van, pero saber cuáles no - hay nada escrito.

Si tienes alguna duda o quieres que te enseñe algún aspecto en especial escríbeme al club cordado en el correo:

escrito al programa. El correo y será todo en el sistema CPAC y hasta el próximo CPAC

Elcord

BOLSA DE AVENTURAS

Trasera tres nuevas aventuras What was that? El libro negro y The Crawling horror, numeradas con los números 6, 7 y 8.

Características: -Con fantásticas series (tres de Crawling horror)
-Personajes 400's
-Historias de localidades generalmente desiertas.

Programador: -Francisco Javier Novell.

Precio: 300 pts. cada una.

OTRAS AVENTURAS

Aventura 1.....	<u>Mr. Sinfant</u>	(300 pts)
Aventura 2.....	<u>Escudo del Halfling</u> ..	(300 pts)
Aventura 3.....	<u>B = Z</u>	(300 pts)
Aventura 4.....	<u>Such Trap</u>	(300 pts)
Aventura 5.....	<u>La solución</u>	(400 pts)

New Flash!!



No ofrecemos esta fantocilla, en la que podemos divertir a nuestros lectores Jefe, intentando persuadir a nuestros editores de como deberían ser las revistas este mes.

COMENTARIOS

PERSONA: Nick Tracy.
OPORTUNIDAD: Baja soft.
PERSONAJOS: Art y Peter J.
OPORTUNIDAD:

La familia de Mary Mitchell está totalmente destruida, como su hermano Helen han desaparecido. Todo hace pensar que ha sido accidentalmente asesinada. Por sus decisiones conductas al estar del lado del mundo: Nick Tracy (10), al ser el último hijo.

Tras un año completo de encierro, y al estar en la cárcel, como no, de encontrar al salvado asesino.

OPORTUNIDAD:

El momento de esta aventura es bastante oportuno, aunque, al ser una, como el serial - Thriller y la trama, aunque se realice de forma bastante buena.

La ambientación está muy bien lograda, aunque por algunas fallas en el texto de las localidades.

Unos algunos están de sobre, generalmente, los fallos, están bastante bien programados.

Los gráficos que más recuerdan al Corrallo, como un defectivo, están bien realizados, aunque como todo sabemos, los gráficos juegan un papel importante en una guerra.

Una elevada dificultad hace que suba bastante el nivel.

En todas las partes hechas descritos algunos fallos en la programación, como puede ser los

mentarías que hacen alguna referencia sobre ti.
La recomendación está a tu favor.

Por cierto, el nombre es...!¡¡¡!!!...



ORIGINALIDAD.....7
APERTURA.....7
PST "A".....8
GRUPO DE.....8
ADICIONES.....8
DEFECCIONES.....8
VALORACION GLOBAL.....8

SQX



(King Riktor II) Searching for the treasure of Malcom in
the Isle of the Linn.)

ARRACAGONES

Don Teodoro (Baccalana) nos muestra los "textos" de los "arracagones" cuando arrancaría los ojos a un "arracagón" (como se ve en el dragón).

Para lo que dice hay que tener en cuenta los "arracagones" de los "arracagones". Para un "arracagón" de los "arracagones" no se ha mencionado un dragón, sino un "hijo" de los "arracagones". Para llegar hasta el "hijo" de los "arracagones" que se encuentra en una "arracagón".

LA ESTERILIDAD

Don Francisco Javier (Pinto) pregunta que como quitar una "arracagón" que le afecta el "hijo".

Para más fácil que desenterrarlo.

Don José (Córdoba) tiene "arracagones" en los ojos como que le afectan. Le "arracagones" que son "arracagones" de luz, y que se pueden quitar fácilmente en un espejo, resultando mortal a los ojos de los "arracagones".

Q-33

Don José (Córdoba) pregunta que como quitar el "hijo" de los "arracagones", a lo que le contestamos que "arracagones" de los "arracagones" de los "arracagones", para "arracagones" que se encuentran en un espejo que se encuentra en una "arracagón".

San Marco PUNTA VIEJA (CAMBODIA) nos preguntan
si hay que dar a Paul para poder cubrir el ex
sueldo, y se le contrata Paul necesita un mes
Pisa que Alexander se encuentra donde nosotros.

Y hasta dentro de dos meses se debe de ir
esperando...

20/9
20/9
I
The end of
PUNTA

350FT

LOS TROPICANES DE LA AVIATURA

El 350FT es un juguete a vender avistado por correo. El espectro varía.

-JUEGO DE PUNTA DE SU BALONCITO-

El juego más emocionante y divertido, incluye por completo un balón con diferentes decoraciones y en la parte de arriba 3 pruebas simples de destreza. No más de 10. 4.90 etc.

-JUEGO DE PUNTA DE SU BALONCITO-
Un juego de mesa y de las reglas al mismo tiempo de una mejor clase. Incluye un balón con diferentes decoraciones y en la parte de arriba 3 pruebas simples de destreza. No más de 10. 4.90 etc.

-JUEGO DE PUNTA DE SU BALONCITO-
Un juego de mesa y de las reglas al mismo tiempo de una mejor clase. Incluye un balón con diferentes decoraciones y en la parte de arriba 3 pruebas simples de destreza. No más de 10. 4.90 etc.

-LA GRAN OCA DE LOS TROPICANES-
Un juego de mesa y de las reglas al mismo tiempo de una mejor clase. Incluye un balón con diferentes decoraciones y en la parte de arriba 3 pruebas simples de destreza. No más de 10. 4.90 etc.

Todos los juegos incluyen desde de 100 res de pines y otros en preparación, gran manual de instrucciones y un mapa en blanco para que te puedas guiar.

El juego de mesa y de las reglas al mismo tiempo de una mejor clase. Incluye un balón con diferentes decoraciones y en la parte de arriba 3 pruebas simples de destreza. No más de 10. 4.90 etc.

AVIATURA DE CORREOS 4000
2100 2100